

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sarana dalam proses pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan manusia berkembang menjadi pribadi yang utuh. Oleh karena itu pembangunan sektor pendidikan harus menjadi suatu prioritas dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan kata lain, pendidikan sangat penting untuk proses tumbuh kembangnya pemikiran kearah yang lebih baik. Pendidikan juga memiliki tujuan yang perlu dicapai. Dalam pendidikan diperlukan adanya proses kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Oemar Hamalik (2002:154) “Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif yang mantap berkat latihan dan pengalaman”.

Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran haruslah dapat membuat peserta didik mengembangkan potensinya seoptimal mungkin sehingga mencapai ketuntasan dalam menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Gerlach dan Ely (Hamdani, 2011:19) mengemukakan bahwa, apabila dihubungkan dengan proses belajar mengajar, strategi merupakan cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang mana prosesnya dapat meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Dengan adanya strategi, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih terarah dan sistematis. Di dalam proses pembelajaranpun, guru perlu memperhatikan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik, dimana kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang inovatif bukan sekedar memberikan peluang menuangkan ide ke dalam tulisan, namun strategi pembelajaran yang baik dapat meningkatkan intensitas keterlibatan peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat diperoleh kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran yang dilakukan di dalam lingkup sekolahan atau suatu instansi tertentu tidak pernah lepas

dari adanya masalah dalam proses pembelajarannya. Masalah – masalah tersebut dapat timbul dari cara guru mengajar, cara peserta didik belajar, serta kondisi saat proses pembelajaran itu berlangsung. Pendekatan antar guru dan peserta didik dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Bila seperti itu akibatnya, maka guru harus lebih selektif dalam memilih suatu pendekatan guna berjalannya proses belajar mengajar dengan baik.

Strategi *Thing Talk Write* yang kemudian disingkat menjadi TTW adalah sebuah strategi pembelajaran yang dibangun melalui kegiatan berpikir, berbicara, dan menulis (Bansu, 2003:36). Sedangkan Porter (1992:179) menyatakan bahwa *Think Talk Write* (TTW) adalah pembelajaran dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk memulai belajar dengan memahami permasalahan terlebih dulu, kemudian terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, dan akhirnya menuliskan dengan Bahasa sendiri hasil belajar yang diperolehnya. Tujuan dari penggunaan strategi *Think Talk Write* ini adalah agar setiap peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik dapat membagi ilmu mereka dengan peserta didik lain yang memiliki kemampuan dibawah mereka dan agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dengan diadakannya diskusi dalam proses pembelajaran. Adapun guru yang menggunakan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran selama ini juga kurang dapat mendukung peningkatan kemandirian belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tepatnya kehadiran media pembelajaran saat ini memiliki pengaruh besar terhadap aspek kehidupan salah satunya adalah pendidikan. Untuk itu pendidikan harus dapat mengikuti dan menyesuaikan dengan berbagai perkembangan yang terjadi. Pendidikan merupakan sarana dalam proses pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan manusia berkembang menjadi pribadi yang utuh.

Pada zaman teknologi saat ini, pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangannya. Hadirnya berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi informasi memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya. Sebagaimana merujuk pada pendapatnya Darmawan (2012, hlm. 89)

yang mengemukakan bahwa untuk dapat mencapai tujuan pendidikan, pendidik dapat menggunakan teknologi, selain itu teknologi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan berkesan.

Pembelajaran hari ini memungkinkan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun dapat dilakukan dimana saja. Berkolaborasi dengan teknologi yang sehari-hari kita gunakan. Dukungan teknologi telah memungkinkan bagaimana pembelajaran dapat dilakukan dari mana dan kapan saja dengan bantuan teknologi.

Saat ini media pembelajaran memiliki peranan penting bagi keberlangsungan suatu penyampaian informasi atau pesan dalam proses pembelajaran. Istilah media berasal dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, AECT (dalam miarso, 2011, hlm 457) mengemukakan bahwa “media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi”.

Pendapat di atas sejalan dengan Miarso (dalam Susilana dan Riana, 2008, hlm. 6), yang menyebutkan “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.”

Media merupakan komponen yang penting dalam sebuah proses pembelajaran karena posisi media sebagai perantara penyampaian pesan. Arifin (2016, hlm. 24) mengungkapkan “media pembelajaran yaitu alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi atau materi pembelajaran.” Dalam hal ini materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa yang menyebabkan media berperan penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat dipergunakan dan dimanfaatkan agar mampu merangsang siswa dalam proses belajar agar mampu memahami materi. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan atau materi dengan baik. Pemilihan media untuk proses pembelajaran tidak bisa sembarangan karena tidak

semua media cocok dengan materi yang akan disampaikan hal inilah mengapa pemilihan media harus sangat diperhatikan agar siswa dapat berinteraksi dengan media yang telah ditentukan untuk pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan tempat menyimpan pesan. Pesan ini berupa materi yang nantinya akan disampaikan kepada siswa dalam proses pembelajaran, agar tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai dan berjalan dengan baik pada proses pembelajaran. Dengan kata lain media merupakan suatu alat yang digunakan oleh pendidik ke peserta didik untuk memudahkan penyampaian informasi agar tercapainya suatu hasil belajar yang diharapkan.

Ketika kegiatan pembelajaran yang penyampaian materi pembelajarannya dikemas kurang menarik serta monoton akan cenderung membuat siswa merasa bosan dan siswa tidak akan mampu berkonsentrasi dengan optimal dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu pelaksanaan kegiatan pembelajaran seperti ini juga akan cenderung mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Apabila siswa telah mengalami kejenuhan maka siswa akan lebih memilih untuk melakukan berbagai hal yang dianggapnya terasa lebih menyenangkan dan lebih menghibur. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sulastini (2012, hlm,12) yang dalam penelitiannya menyatakan “Ketika timbul kejenuhan siswa lebih memilih melakukan hal – hal yang dirasa lebih menyenangkan, contohnya seperti mengobrol dengan temannya atau juga asik dengan imajinasinya sendiri”. Jika hal tersebut dibiarkan tanpa adanya upaya antisipasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran tersebut maka dikhawatirkan siswa hanya akan mengikuti proses pembelajaran saja tetapi sesungguhnya siswa tersebut justru tidak mengalami proses belajar.

Kualitas proses pembelajaran akan menentukan minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat menentukan keberhasilan proses pendidikan itu sendiri. Minat

belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Kurangnya minat belajar siswa bisa terjadi karena kurangnya pemanfaatan media dan sumber belajar serta metode yang bervariasi dan menarik. Hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas VIII di SMPN 2 Cilaku, mengungkapkan bahwa pada saat proses pembelajaran kurang bervariasinya metode pembelajaran dan kurang memanfaatkan alat atau media dalam proses pembelajaran. Mereka mengungkapkan bahwa metode yang paling sering digunakan guru ketika mereka belajar adalah metode ceramah. Sehingga membuat siswa terkadang jenuh untuk mengikuti pembelajaran, bahkan minat untuk belajarpun menjadi kurang. Semua ini dikarenakan ketersediaan media pembelajaran di sekolah yang terbatas dan posisi sekolah yang ada di perkampungan warga ini menjadi faktor penting kurangnya pemanfaatan media belajar dalam pembelajaran dan akses menuju sekolah pun jauh dari kota.

Setelah peneliti mewawancarai beberapa siswa ternyata yang dikatakan oleh siswa itu selaras dengan pernyataan salah seorang guru di SMPN 2 Cilaku Cianjur. Pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak guru yang dalam pelaksanaan proses pembelajarannya masih belum optimal dalam memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TIK) terutama dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswanya. Ketika peneliti melakukan studi pendahuluan ke SMPN 2 Cilaku Cianjur salah seorang guru di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa sampai saat ini masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam menggunakan berbagai perangkat lunak (*Software*) pengolah media pembelajaran berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada karena dalam menggunakan *software* tersebut diperlukan suatu keterampilan secara khusus.

Oleh karena itu, sampai saat ini masih banyak guru yang cara penyampaian materi pembelajarannya sesuai dengan apa yang sering dilakukannya, yaitu guru hanya mengandalkan metode penyampaian pesan dengan menggunakan lisan saja tanpa adanya sesuatu objek yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Hasil pengamatan dari peneliti terdahulu berdasarkan penelitian Samsuri (2014) menyatakan “hasil belajar yang rendah diakibatkan oleh minat siswa terhadap mata pelajaran IPS rendah dan tingkat berpikir siswa masih berada pada tingkat remembering atau hafalan” maka dari itu kurangnya siswa dalam minat belajar disebabkan kurangnya guru memanfaatkan media yang tepat guna dalam pembelajaran.

Untuk menarik minat belajar siswa, adapun guru di SMPN 2 Cilaku yang menggunakan media agar proses belajar tidak jenuh yaitu media power point. Media ini digunakan untuk menarik minat belajar siswa, tetapi dengan media ini saja belum cukup untuk menarik minat belajar siswa. Hujair AH. S (2009, hlm. 127-128) mengemukakan bahwa media power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD. *Powerpoint* menyediakan fasilitas untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik.

Menggunakan power point sebagai media pembelajaran masih memiliki kelemahan. Menurut Hujair AH. S (2009, hlm. 136) *Powerpoint* juga memiliki kelemahan, diantaranya, (1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki, (2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan, (3) Memerlukan persiapan yang matang, (4) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya, (5) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *Powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima

pesan, (6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

Oleh karena itu, atas dasar fokus pada masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan mencoba memberikan suatu bentuk upaya dalam pemecahan berbagai permasalahan tersebut yaitu, peneliti akan mencoba sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang lebih menarik dan lebih modern dengan berbantuan model pembelajaran *think talk write* menggunakan perangkat lunak *Powtoon* yang merupakan suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis SaaS (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* secara online tersebut, kita akan mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk presentasi yang lebih menarik dan modern, karena media presentasi dapat dibuat dengan berbagai efek animasi kartun yang sangat unik dan menarik, selain itu kita juga dapat menambahkan serta menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, video, serta berbagai data lainnya yang diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Maka dengan adanya upaya tersebut diharapkan kualitas proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar.

Dari hasil survei tersebut, peneliti pada akhirnya memilih untuk memanfaatkan model pembelajaran *Think Talk Write* dengan berbantuan media pembelajaran *powtoon*, dikarenakan model dan media ini dianggap cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa, apalagi model ini belum digunakan dan masih banyak yang belum tahu media *powtoon*. Diharapkan dengan model pembelajaran berbantuan aplikasi *Powtoon* ini siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar dan mengubah minat belajarnya dalam sikap umum terhadap aktivitas (*General*

Attitude Toward the Activity), kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*Specivic Conscious for or Living the Activity*), merasa senang dengan aktivitas (*Enjoyment of the Activity*).

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, diperlukan aspek minat kesenangan dengan aktivitas yang siswa itu lakukan, contohnya saat proses belajar itu jangan sampai kondisi kelas tidak kondusif dan membuat jenuh, lalu harus merasa suka dengan aktivitas kegiatan proses belajar mengajar agar siswa lebih berniat untuk belajar dengan serius. Jika aspek ini sudah tertanam dalam diri siswa diharapkan kualitas proses pembelajaran yang ada pada akhirnya dapat menentukan keberhasilan proses pendidikan itu sendiri.

Dalam penelitian ini untuk mengukur perbedaan minat belajar siswa peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh Pintrich dan Schunk bahwa aspek minat belajar terbagi menjadi enam aspek. (1) sikap umum terhadap aktivitas (*General Attitude Toward the Activity*), (2) kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*Specivic Conscious for or Living the Activity*), (3) merasa senang dengan aktivitas (*Enjoyment of the Activity*), (4) aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*Personal Importance or Significance of the Activity to the Individual*), (5) adanya minat intrinsik dalam isi aktivitas (*Intrinsic Interes in the Content of the Activity*), (6) berpartisipasi dalam aktivitas (*Reported Choise of or Participant in the Activity*). Peneliti menggunakan tiga aspek yang di ambil dari enam aspek untuk di jadikannya rumusan masalah dan tolak ukur untuk mengukur minat belajar siswa adapun tiga aspek yang di ambil yaitu sikap umum terhadap aktivitas (*General Attitude Toward the Activity*), kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*Specivic Conscious for or Living the Activity*), merasa senang dengan aktivitas (*Enjoyment of the Activity*).

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memilih judul pada **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE (TTW) BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA.**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan secara umum dalam penelitian ini adalah apakah Penerapan Model Pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* Berbantuan Media Powtoon dapat berpengaruh untuk mengubah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Cilaku.

Secara khusus masalah tersebut dapat dibedakan menjadi:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa pada aspek *Enjoyment of the Activity* antara yang menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan aplikasi *Powtoon* dibandingkan pembelajaran konvensional berbantuan *Powerpoint* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Cilaku?
2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa pada aspek *General Attitude toward the Activity* antara yang menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan aplikasi *powtoon* dibandingkan pembelajaran konvensional berbantuan *Powerpoint* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Cilaku?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa pada aspek *Specivic Conscious for or Living the Activity* antara yang menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan aplikasi *Powtoon* dibandingkan pembelajaran konvensional berbantuan *Powerpoint* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Cilaku?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* berbantuan media pembelajaran *Powtoon* dalam mengubah minat belajar pada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Cilaku. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa pada aspek *Enjoyment of the Activity* antara yang menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan aplikasi *Powtoon*

dibandingkan pembelajaran biasa berbantuan *Powerpoint* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Cilaku

2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa pada aspek *General Attitude toward the Activity* antara yang menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan aplikasi *Powtoon* dibandingkan pembelajaran biasa berbantuan *Powerpoint* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Cilaku.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa pada aspek *Specivic Conscious for or Living the Activity* antara yang menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan aplikasi *Powtoon* dibandingkan pembelajaran biasa berbantuan *Powerpoint* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Cilaku.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritik maupun praktis, adapun manfaat dari hasil penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah wawasan, informasi dan deskripsi yang jelas tentang penggunaan model pembelajaran berbantuan media khususnya model pembelajaran *Think, Talk, Write* berbantuan media *Powtoon* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan dalam meningkatkan mutu dan kinerja sekolah dalam penggunaan model pembelajaran berbantuan media terkait peningkatan mutu pembelajaran di era revolusi industry 4.0.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan menggunakan bantuan media agar siswa tidak menjadi bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif

dalam melaksanakan model pembelajaran berbantuan media yang berdampak pada perbaikan serta dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa diharapkan siswa mendapat pengalaman berbeda dalam cara belajar dan mempermudah cara belajar siswa untuk memahami suatu pelajaran dan dapat digunakan untuk menumbuhkan kepercayaan terhadap diri sendiri lalu melatih diri agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajarnya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran berbantuan media yang tepat dalam proses pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Bab I (satu) mengenai pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (dua) berisikan kajian pustaka mengenai permasalahan yang diangkat. Kajian pustaka berisikan teori mengenai model pembelajaran, media pembelajaran, powtoon, powerpoint, minat belajar dan mata pelajaran IPA.

Bab III (tiga) membahas mengenai metode penelitian yang digunakan pada penelitian. Metode penelitian mencakup pendekatan, metode penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV (empat) berisi mengenai temuan dan pembahasan bagian ini memuat hasil penelitian berkaitan dengan deskripsi hasil analisis data penelitian.

Bab V (lima) membahas mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi.